



## **DAS KARTENSPIEL**

Ravensburger Spiele® Nr. 20 755 8

Das verrückte Kartenspiel für **2-6** Spieler  
von **7-99** Jahren.

Autor: Max J. Kobbert

Inhalt: 50 Labyrinth-Karten, 1 Spielanleitung

### **ZIEL DES SPIELS**

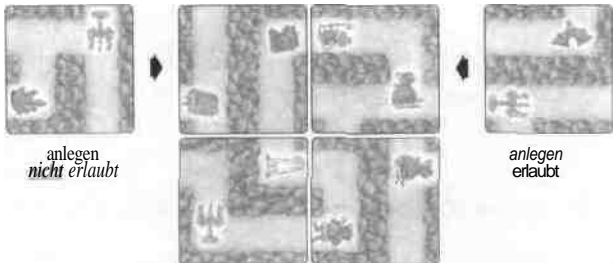
Durch das Auslegen von Karten entsteht ein Labyrinth, das sich ständig verändert. Ziel ist es, durch geschicktes Anlegen einer Labyrinthkarte Wege zu schaffen, die zwei gleiche Schätze (Schatztruhen, Drachen, Geister etc.) im Labyrinth miteinander verbinden. Dabei werden Karten gesammelt. Wer am Schluss die meisten Karten hat, gewinnt das Spiel.

### **VORBEREITUNG**

Die Labyrinth-Karten werden gut gemischt; jeder Spieler erhält zwei auf die Hand. Zusätzlich werden vier Karten vom Stapel zu einem beliebigen Quadrat als Anfang des Labyrinths ausgelegt. Die restlichen Karten werden als verdeckter Stapel auf den Tisch gelegt. Der jüngste Spieler beginnt.

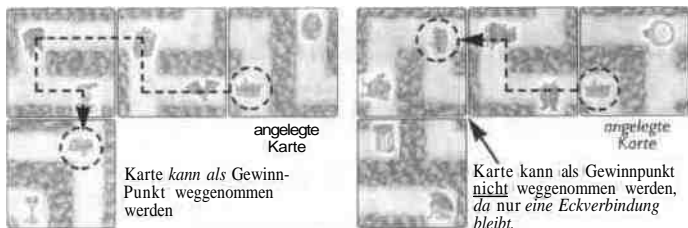
# SPIELBLAUF

**1. Karten anlegen:** Wer an der Reihe ist, muss eine seiner Karten so an das Labyrinth anlegen, dass sie mit mindestens einer der bereits liegenden Karten einwegverbindung bildet.



**Schätze verbinden:** Lege deine Karte möglichst so an, dass ein durchgehender Weg von einem Schatz deiner Karte zu einem gleichen Schatz im Labyrinth entsteht. Im *Beispiel auf der nächsten Seite von der Krone auf deiner Karte zur Krone im Labyrinth*. Dabei spielt es keine Rolle, wie lang dieser Weg ist und ob noch andere Schätze auf dieser Verbindung liegen. Hast du keinen passenden Schatz, hast du einfach Pech gehabt. Gelingt es dir aber, kannst du ...

**2. Schätze heben:** Zeige den Weg mit dem Finger, um ihn für deine Mitspieler nachvollziehbar zu machen. Nimm dann die Karte mit dem zweiten gleichen Schatz auf (*im Beispiel die Krone*) und lege sie als Gewinnpunkt bei dir ab. Aber nur, wenn alle übrigen Karten in Zusammenhang bleiben und mit mindestens einer Seite aneinander liegen. Reine Eckverbindungen sind nicht erlaubt. Die angelegte Karte bleibt in jedem Fall liegen.



**Mehrere Schätze heben:** Manchmal gelingt es, Wegverbindungen herzustellen, auf der zwei oder auch mehrere gleiche Schätze liegen wie auf der angelegten Karte. Du darfst dann alle diese Schatzkarten (im Beispiel die beiden Ritterhelme) aufnehmen, vorausgesetzt die übrigen Karten bleiben - wie zuvor beschrieben - im Zusammenhang.



**3. Am Ende deines Spielzuges** ziehst du eine neue Karte vom Stapel, so dass du immer zwei Karten auf der Hand hast. Anschließend ist dein linker Nachbar an der Reihe.

**Das Spiel ist beendet**, sobald der Kartenstapel aufgebraucht ist und alle Spieler ihre Karten abgelegt haben. Wer am Schluss die meisten Schatzkarten hat, gewinnt das Spiel.